



PRIMORSKI ŠTUDENTSKI UNIVERZITETNI ČASOPIS

JANUAR 2011

04

letnik 7



**INTERVJU: GORAN VOJNOVIČ**  
**VELIKO DENARJA, MALO MUZIKE –**  
**SPREMEMBE ŠTIPENDIRANJA**

Akcija: Sem to, kar jem? / Zbolel sem, kam po opravičilo / Potrošništvo, pravice, študenti / Naj slovenski praznik / Navjastvo kot način življenja /

# KAZALO

- 4 NAPOVEDNIK
- 6 (O)GLASNA DESKA
- 7 KAŽINOVA AKCIJA
- 11 RESNO JE STRESNO  
(IZPITNO OBDOBJE)
- 12 NAJ SLOVENSKI PRAZNIK
- 13 PODJETNA PRIMORSKA
- 14 VELIKO DENARJA, MALO  
MUZIKE
- 16 VELIKO DELA Z MALIM  
DELOM
- 17 FACA MESECA – JAŠA  
HEDŽET
- 18 POTROŠNIŠTVO, PRAVICE,  
ŠTUDENTI
- 20 NE/PRAVIČNOST NA  
PREIZKUŠNJI
- 22 ZBOLEL SEM ... KAM PO  
OPRAVIČILO?
- 23 PRISEGAM, DA LAŽEM
- 24 NAVIJAŠTVO KOT NAČIN  
ŽIVLJENJA
- 26 FOTOJOTA
- 28 PISMO IZ TUJINE
- 29 PLANET ŠTUDENT NA  
PLANETU ZEMLJA
- 30 BREZ SLABE VESTI
- 32 IZ NEKJE VMES
- 33 INTERVJU: GORAN VOJNOVIĆ
- 37 OBALNA KRČMA
- 38 KOLUMNA – MATIJA  
STEPIŠNIK
- 39 KOLUMNA – ANDREJ ČERNIC
- 41 POTOPIS: PARIZ
- 45 JE BILO PREJ JAJCE ALI  
UMETNIK
- 46 SPODBUJANJE USTVARJALNOSTI  
ALI USTVARJANJE SPLETK
- 47 OBIŠČI
- 48 PREBERI
- 49 POSLUŠAJ
- 50 POGLEJ
- 51 KAŽIN MESECA



**MITJA TRETJAK,**  
vodja skupine  
za medije ŠOUP

Ob nastajanju pričujočega *Kažina* me je doletela misel. Da ne bi prehitro potegnil napačnega zaključka, sem pregledal še vsebine nekaterih drugih tiskanih in spletnih medijev, pri čemer sem (hote ali nehote) privilegiral tiste naslove in rubrike, ki ciljajo na vzpostavitev stika z bralci. Ob prebiranju člankov je moj sum pridobil vedno več potrditev in vprašal sem se, zakaj se to dogaja.

Ugotovil sem namreč, da se večja število takih rubrik, rubrik in koticikov, kjer se bralcem streže z bolj ali manj uporabnimi nasveti.

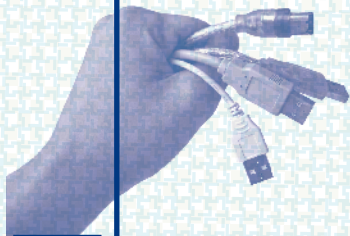
Vse več je razlag, kako naj se bralci znajdejo v različnih vsakodnevnih situacijah. In ne samo to: avtorji člankov bralcem ponujajo rešitve za zagate, ki bi jih lahko po mojem mnenju vsakdo rešil tudi in predvsem sam: z enostavnim klikom ali klicem, obiskom ustrezne pisarne itd. Vendar očitno ni tako – ne najdemo se več ali pa nas v to skušajo prepričati tisti, ki nam dopovedujejo, da potrebujemo nasvet ...

Ali dejansko kar naenkrat potrebujemo *dragocene* nasvete in navodila za uporabo našega vsakdanjika? Ali so se banalna opravila resnično spremenila v težko premostljive ovire in nevarnosti, ki postavljajo pod vprašaj naš obstoj? Smo zaradi njih tako negotovi? Morda ravno v tem tiči problem – v splošni negotovosti? Ali zaradi nje potrebujemo – in nato iščemo – zagotovila, nasvete, navodila?

Za državljanske pravice sicer že dolgo skrbijo različni varuhi in branitelji pravic, ki si prizadevajo predvsem za spoštovanje pravic in pravic, vendar sprašujem se, zakaj in od kdaj ne poznamo (več) osnovnih mehanizmov sistema? Ali res potrebujemo posebna navodila, kam se lahko obrnemo, če zbolimo, če v trgovini kupimo blago, ki ne ustreza našim željam, če iščemo službo, če se ne moremo učiti, če ne moremo spat, če nam je srna skočila na avto, če želimo karkoli drugega početi, če ...? Vendar niti iskanje pomoči na spletu ni najpametnejša rešitev, kajti v času, ko vsak deli nasvete in svojo laično mnenje predstavlja kot strokovno, z iskanjem rešitev po portalih in forumih svojih težav zagotovo ne bomo rešili. Kljub vsemu nas bo najdena informacija pomirila in če bomo ugotovili, da je napačna, bomo hkrati našli še grešnega kozla. »Tako je pisalo ... «

Morda pa so informacije, podatki in nasveti v naslednjih straneh le preverjeni, morda pa boste v tem *Kažinu* le našli tisto svojo gotovost, ki ste jo izgubili med prebiranjem *dragocenih* nasvetov in zagotovil, ki jih niste potrebovali.

Tiskano na  
**100%**  
recikliranem  
papirju



**BREZ  
SLABE  
VESTI**

besedilo

MATJAŽ

KLJUN

**NAHRANI.UM**

VIDEO IGRICE IN IGRE IMAJO DOLGO ZGODOVINO. OD 70 LET PREJŠNJEGA STOLETJA, KO JE VEČJE ŠTEVILO LJUDI ZAČELO POSEDATI ZA RAČUNALNIKI, PA DO DANES, SE JE OKOLI VIDEO IGRAČARSTVA RAZVILA TEŽKA INDUSTRIJA. NAJPREJ SO BILI POSAMEZNI ZANESENJAKI, ŠTUDENTI RAČUNALNIŠTVA IN PROGRAMERJI, KI SO LJUBITELJSKO USTVARJALI VIDEO IGRICE. V ZAČETKU 80 LET PREJŠNJEGA STOLETJA JE VEČINA SAMOSTOJNIH RAZVIJALCEV ZAČELA USTANAVLJATI PODJETJA ALI PA SO SE PRIDRUŽILI TISTIM, KI SO ŽELELA RAZVIJATI VIDEO IGRICE IN IGRE. DANES JE INDUSTRIJA VIDEO IGER IN IGRIC TEŽJA KOT KINEMATOGRAFSKA INDUSTRIJA ZDA. VIDEO IGRE IN IGRICE IGRAJO LJUDJE VSEH STAROSTI IN SPOLOV NA VSEH KONTINENTIH NAŠEGA PLANETA.

# VIDEO IGRICE IN IGRE TER NEODVISNI – INDIE RAZVIJALCI

## Video igrica ali video igra?

Na začetku razvoja je bila večina igric preprosta. S kasnejšim prihodom kapitala in razvojem igračarskih podjetij se je njihova zapletenost povečevala. Video igrice načeloma od uporabnika ne zahtevajo ogromnega miselnega napora, živjetosti in čustvenih reakcij. Nimajo izdelanega kompleksnega okolja in visokokakovostnih grafičnih elementov, kar seveda ne pomeni, da niso zanimive oz. da je ideja za temi igricama preprosta. Sem sodi večina flash igric, ki jih dobimo na raznih spletnih straneh, video igrice, ki so del operacijskih sistemov, kot so na primer Pasjansa, Minolovec in podobne igrice s kartami, miselne igrice s števili ipd. V nasprotju z njimi so video igre danes pogosto večmilijonski projekti. Ti izdelki so povečini grafično izjemno dodelani in od igralca zahtevajo veliko vpletenosti. V to skupino spadajo znani naslovi, kot so Half-Life, Total War, Fahrenheit, Grand Theft Auto, Pro Evolution Soccer in verjetno ena najbolj znanih World of Warcraft. Ločnica je po eni strani jasna, po drugi strani pa obstaja kup žanrov, ki se jih ne da preprosto uvrstiti med igre ali igrice. Računalniške inačice šaha in podobnih iger ne vsebujejo visokokakovostne grafike in ne zahtevajo čustvene vpletenosti, a kljub temu zahtevajo veliko miselnega napora.

Ravno tako je zanimiv prehod od igranja enega uporabnika v večuporabniško igranje video iger. Igre (brez prilastka video) so povečini namenjene igranju večjega števila uporabnikov. Predvsem družabne igre, kot so Monopoli, Človek ne jezi se, Tombola in podobne, so namenjene druženju. Razne skrivalnice, klavirčki, telefon, lovljenje je ravno tako neizmerno lepše igrati v skupini. Seveda ne trdimo, da igre za posameznike ne obstajajo. Prej omenjena Pasjansa je le računalniška različica igre, ki se jo lahko igra s kupom kart brez računalnika in je obstajala pred pojavom računalniške različice. Tudi velika večina video igric, razvitih do sredine devetdesetih let prejšnjega stoletja, je bilo enouporabniških. Z razvojem računalniških omrežij se je nekatere igrice dalo igrati z drugimi igralci na omrežju. Pojav interneta je prinesel nove možnosti in video igre so se preselile na splet, kjer lahko igralci med seboj igrajo ne glede na geografski položaj. Tu je treba omeniti, da kljub vse večjemu številu igric in iger, ki poudarjajo socialen vidik, obstaja ogromno takih, ki delujejo v enouporabniškem načinu.

## Kaj so in kakšne so indie igre?

Pojem »indie igre« opisuje skupino video igric/iger, za razvoj katerih ni velikih finančnih vložkov. Večinoma jih razvijajo posamezniki ali skupine posameznikov, ki (odvisno od projekta – njegove zahtevnosti in namena) za razvoj porabijo dneve, mesece ali celo leta. Tako kot neodvisna indie glasba in filmska industrija so tudi neodvisni razvijalci iger vseskozi prisotni. Kljub pojavu podjetij in pretoka velikih količin denarja v tej panogi so

nekateri samostojni razvijalci neodvisno ustvarjali naprej, hkrati pa so vseskozi prihajali novi. V začetku devetdesetih se je distribucija takih iger izvajala preko zasebnih kanalov, disket in BBB. S širitvijo in dostopnostjo medmrežja ter svetovnega spleta se je tudi distribucija neodvisnih video iger preselila nanju. Splet je prinesel še več razvijalcev, ki so lahko preko kanalov za predstavitev in razpečevanje dosegli ciljno publiko. Microsoft je na primer za (načeloma) majhno prisotjino dal možnost indie razvijalcem distribucijo

video iger za Xbox 360 konzolo. Podobni zgodbi sta tudi razvoj iger za Facebook ali iPhone platformi.

Prednost indie razvijalcev je predvsem neodvisnost od kapitala. Pogosto se ravno na indie področju dogaja precej inovativnosti, razvijalci so bolj drzni in pogosto izdelki mejijo na umetnine. Tu se pojavljajo nove zvrsti igranja in obujajo stare (strategije, pustolovščine, puzzle), prepletajo umetnost in igranje.

Ali kot je dejal razvijalec priljubljene igre Aquaria, Derek Yu: »Medtem ko se glavni igralci industrije video iger osredotočajo v eno smer (večje, bolj svetleče, 3D), neodvisni razvijalci razvijajo igre v vse smeri.« Razlike so tudi v distribuciji. Neodvisni razvijalci so že davno tega videli prednost medmrežja pri razpečavi njihovih izdelkov, medtem ko se velika podjetja šele v zadnjih letih ozirajo na splet. Še vedno se namreč veliko iger prodaja ravno v supermarketih in v za to razvitih trgovinah. Velika podjetja tega trga enostavno ne morejo zanemariti in so primorana k razpečavi fizičnih medijev.

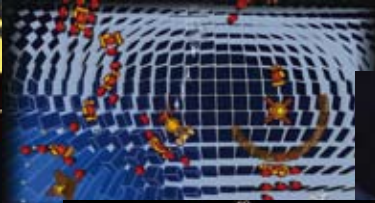
Indie igre in igrice so načeloma poceni. Veliko jih je tudi zastonj. Nekaj jih je predvsem zaradi želje pritegniti več razvijalcev k projektu izdanih pod odpr-

tokodno licenco, tudi priljubljenost iger se precej razlikuje. Nekatere so postale priljubljene in so prinesle njihovim razvijalcem zaslužke v šest- in sedem mestnih dolarskih zneskih. Ena takih je na primer Minecraft, ki se je v zadnjem letu in pol prodala v slabem milijonu izvodov po 10–15 evrov.

Nekatere so omejene le na eno platformo, druge pa lahko tečejo na različnih podlagah, kot so splet, osebni računalniki z Win-

PlayStationa pa na Playstation Network. Za osebne računalnike se izplača pogledati spletne naslove in naslove iger v kvadratkih. Večina iger in igrice je namreč razvitih ravno za osebne računalnike in seveda splet.

Obstaja tudi tako imenovan Humble Indie Bundle. To so paketi iger in igrice neodvisnih razvijalcev, ki jih ponudijo uporabnikom v določenem časovnem obdobju. Uporabniki za paket plačajo toliko, kot želijo, pri čemer tudi določijo, kolikšen delež



njehovega plačanega denarja bodo dobili razvijalci in kolikšen dobrodelne organizacije. Do sedaj so izvedli dva taka posku-

sams, OS X ali Linux operacijskim sistemom, in igralnih konzolah,

sa in pri obeh zaslužili skupaj okoli tri milijone dolarjev.

Za začetek lahko obiščemo spletno stran <http://www.indiegames.com/play.php> ('50 Really Good Indie Games'), kjer ponujajo seznam 50 iger in igrice neodvisnih razvijalcev, ki se jih po njihovem mnenju splača pogledati.

kot so na primer PlayStation (Portable), Nintendo DS ali Xbox 360. Če želimo igrati skupaj s prijatelji, je potrebno pogledati po igrah, ki so namenjene več igralcem in ne enemu samemu. Vsekakor je izbire precej. In nezanimljivo je tudi dejstvo, da so indie igre in igrice povečini brez DRM zaščite!

### Kje dobiti indie igre in igrice?

Kot smo že omenili v članku, je dostopnost indie iger predvsem odvisna od tega, kje si jih želimo igrati. Če imamo doma Xbox, se je najbolje odpraviti do Xbox Arcade Live (znotraj Xbox Live Marketplace), v primeru, da smo lastnik

### NEKAJ ZANIMIVIH NASLOVOV:

- <http://www.indiegames.com/>
- <http://db.tigsource.com/>
- <http://indiegameschannel.com/>
- <http://www.indiedb.com/>

### 10 (BOLJ ALI MANJ) PRILJUBLJENIH INDIE IGER:

- »Minecraft« – Mojang AB
- »Braid« – Number None
- »PixelJunk Eden« – Q-Games
- »Crayon Physics Deluxe« – KlooniGames
- »Audiosurf« – Dylan Fitterer
- »Castle Crashers« – The Behemoth
- »Everyday Shooter« – Qeasys Games
- »N« – Metanet Software
- »The Misadventures Of P. B. Winterbottom«